

## URGENSI MEDIA BERBASIS KOMPUTER PADA PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI

**Luluk Rochanah**

Dosen STITNU Alhikmah Mojokerto

Email: Lulukrochanah31@gmail.com

**Abstract:** Ability to know the letters in early childhood can not develop optimally if not followed by administration of stimulation (stimulating) motivation in children. If the learning relevant to the world of children, they will be happy child survive in these activities and are motivated to learn. Therefore it is very important for teachers to provide opportunities for children to see how useful it is to read and write before they dibelajarkan form and name the letters. It was supposed to be meaningful to the child means that the letters should be used by children in everyday real life, by giving a stimulus to motivate children to recognize letters to the utilization of computer media. Learning with computer media spawned a pleasant atmosphere for the child to control the pace of learning according to ability, color images and sound that appears to make children do not get bored, and stimulate more diligent, intelligent and creative and independent. Utilization of computer media is one of the alternative media used in making learning more fun so early childhood.

**Keywords:** Use of computer-based media, early childhood

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang berlangsung melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2010:3).

Memperkenalkan huruf pada anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan menanamkan lambang bahasa itu sendiri. Betapa pun rumit dan sederhananya lambang, anak tidak begitu bermakna manakala konsep yang dikandung tidak tercerna anak. Guru mungkin dapat mencecar hafalan anak hingga mereka menghafal huruf dari A hingga Z. Meskipun demikian, hal itu tidak otomatis menunjukkan

pemahaman anak tentang konsepnya. Bagi anak, memahami sepenuhnya serta mengingat apa-apa yang telah anak pelajari melalui membaca, matematika, atau yang lain, informasi itu haruslah bermakna bagi anak dalam konteks pengalaman dan perkembangan anak (Bredekamp, 1992:53). Mempelajari informasi dalam konteks yang bermakna tidak hanya esensial bagi pemahaman dan perkembangan konsep anak, tetapi juga penting untuk menstimulasi (merangsang) motivasi pada diri anak. Jika pembelajaran relevan dengan dunia anak, mereka akan dengan senang hati bertahan dalam kegiatan itu dan termotivasi untuk mempelajarinya. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk memberi kesempatan kepada anak untuk melihat bagaimana membaca dan menulis itu bermanfaat sebelum mereka dibelajarkan bentuk dan nama huruf, bilangan, dan kata-kata. Hal itu seharusnya bermakna bagi anak, artinya, huruf, dan bilangan tersebut harus dimanfaatkan oleh anak dalam kehidupan riil sehari-hari. Pengenalan huruf untuk persiapan baca tulis huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Bagi anak, kehadiran huruf memiliki makna hanya jika huruf-huruf itu mereka perlukan dalam kehidupan berbahasa anak-anak.

Pada proses kegiatan belajar dikelas kemampuan anak mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun masih rendah anak belum maksimal dalam belajar mengenal huruf. Kenyataan yang dialami menunjukkan bahwa kemampuan anak masih rendah terutama dalam hal mengenal huruf kondisi seperti itu disebabkan oleh cara penyampaian pembelajaran yang kurang aktif, media pembelajaran yang digunakan sangat sederhana, guru mengajarkan mengenal huruf tidak sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran kerja, media pembelajaran mengenal huruf kurang dapat memenuhi kebutuhan anak, metode dan alat atau media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Sebagai seorang guru menyadari bahwa cara mengajar guru kepada anak yang seperti ini mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf masih rendah dan cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak. Bagaimanakah cara yang paling tepat untuk memperkenalkan lambang bahasa (huruf) pada anak? agar anak belajar mengenal huruf lebih bersemangat Jawaban yang pertama menstimulasi melalui percakapan yang disukai anak. Kedua mengintegrasikan kedalam kegiatan bermain, Ketiga anak belajar dengan melalui media computer. Pembelajaran yang menyenangkan, gambar dapat bergerak, berwarna yang menarik anak dan bersuara, dapat mendorong anak untuk mengungkapkan kemampuan ide-ide kreatifitasnya anak lebih bersemangat dalam belajar mengenal huruf.

Depdiknas (2010:4) bahwa tujuan pendidikan di taman kanak-kanak adalah membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik. Anak usia 4-6 tahun atau anak TK (pada jalur formal sesuai dengan Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2008 pasal 28 tentang PAUD) merupakan masa peka bagi anak. Masa peka ada masa terjadinya pematangan fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan kedalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial

emosional, kemandirian, seni, moral agama. Dalam lingkup perkembangan anak usia 4-5 tahun mencakup beberapa perkembangan.

Perkembangan bahasa yang harus dicapai, meliputi, mengenal simbol-simbol, coretan yang bermakna serta mengenal huruf, mengenal huruf merupakan bakal kesiapan untuk menulis pada jenjang pendidikan lebih lanjut.

Pembelajaran mengenal huruf saat ini lebih mefokuskan pada bagaimana anak belajar, guru dapat melihat bahwa pembelajaran mengenal huruf di kelas dipandang sebagai suatu proses aktif, dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari anak.

Sesuai dengan perkembangan jaman terutama dibidang teknologi pendidikan anak usia dini, Guru menyelesaikan masalah dengan tepat salah satunya adalah bagaimana cara mengenalkan huruf yang mudah dan menarik minat anak usia 4-5 tahun, dalam pembelajaran yang direncanakan untuk menghasilkan belajar yang efektif perlu didukung media yang sesuai dan pola yang komunikatif. Penggunaan multi media pada anak yang diaplikasikan pada komputer memberikan pengaruh positif yang berhubungan dengan kemampuan membentuk konsep bahasa dan kognisi anak. Komputer adalah salah satu inovasi terbaru di kelas anak usia dini tidak ada salahnya sejak kecil anak mulai tahu dan kenal apa itu komputer lewat animasi gambar, bersuara akan lebih jelas bagi anak, Diane Trister (2001:297)

Penggunaan media belajar erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan, media komputer sesuai dengan tahapan pola berpikir untuk anak usia dini dan berusaha mengkongkretkan hal yang abstrak. Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitasnya. Karena itu media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Anak usia dini sangat menyukai hal-hal yang kongkret, karena sesuai dengan perkembangannya terutama pola pikirnya. Pembelajaran yang menyenangkan membuat anak dapat lebih mudah menangkap materi pembelajaran sambil bermain sesuai prinsip pendidikan anak usia dini. Pada pelajaran komputer anak berkomunikasi dengan perintah verbal atau tanda yang muncul dilayar anak tidak hanya membaca saja atau menerima perintah searah tetapi juga bisa memasukkan data dengan kata, huruf atau tanda tanda lainnya hubungan 2 arah (interaktif) membuat anak tidak bosan belajar.

Hamalik (2001) mengemukakan bahwa pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktifitas sejati, dimana anak belajar sambil bekerja, sehingga memperoleh pengetahuan, pemahaman ketrampilan, nilai dan perilaku. Media dapat disesuaikan dengan anak didik, guru dapat memilih menentukan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan dan minat anak, sehingga mampu menumbuhkan semangat untuk belajar.

Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal, peranan media dalam proses pengajaran apalagi untuk anak usia dini dimana pembelajarannya dengan suasana bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara psikologis media komputer ditempatkan sebagai (1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. (2) sumber belajar anak, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari anak baik individual maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu dan menunjang tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan berdasarkan perspektif fenomenologis. Analisis Data dalam penelitian ini analisis kualitatif, Menurut Bogdan & Biklen (Moleong:248) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan berakhir hingga data yang dicari mencapai titik jenuh dan menemukan yang sesungguhnya dicari.

Jenis penelitian ini adalah penelitian studi kasus. Menurut Bogdan dan Biklen (dalam Prastowo, 2012:29) bahwa studi kasus merupakan pengujian secara rinci terhadap satu latar (*a detailed examination of one setting*) atau satu orang subyek (*one single subyek*) atau satu tempat penyimpanan dokumen (*single depository of documents*). Kasus penelitian ini adalah urgensi workplacefun pendidik terhadap perkembangan social emosi anak usia dini Kabupaten Pasuruan.

Berdasarkan fokus penelitian dan sumber data yang diambil maka tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Metode Observasi, dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap guru, anak dan perilaku social emosi anak. Observasi terhadap guru meliputi peran guru yang berkaitan dengan media computer pada perkembangan bahasa anak 2) Metode Wawancara, Peneliti mewawancarai guru Raudlatul Athfal Kabupaten Sidoarjo dengan anak yang berusia 4-6. 3) Metode Dokumentasi, peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan bagaimana urgensi media pada perkembangan bahasa anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Sidoarjo. Fungsi data yang berasal dari dokumentasi program tahunan, program semester, program mingguan dan program harian sebagai data pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Pada Penelitian kualitatif diperlukan data-data dari sumber yang dapat memberikan informasi sesuai dengan tujuan penelitian, penelitian dipilih secara purposive, yakni sumber data yang berkaitan dengan tujuan tertentu (Prastowo (2012:54) menyebutkan bahwa tehnik purposive adalah pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Sumber dalam penelitian ini adalah anak Raudlatul Atfal di Kabupaten sidoarjo..

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan berakhirnya hingga data yang dicari mencapai titik jenuh dan menemukan yang sesungguhnya yang dicari. Miles dan Hubermann ( dalam Emir : 129 ) mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas hingga data menjadi jenuh. Dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan tehnik triangulasi, yaitu pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan suatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu, Teknik Triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Denzin ( dalam Moloeng, 2012 : 330) membedakan empat macam triangulasi sebagai tehnik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori. Pada dasarnya dalam penelitian kualitatif belum ada tehnik yang baku dalam menganalisis data oleh sebab itu ketajaman melihat data oleh peneliti serta kekayaan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti.

## PEMBAHASAN

Temuan peneliti bahwa suasana menyenangkan bagi anak saat belajar dengan menggunakan media computer hal seperti ini jarang dinikmati anak ketika berhadapan dengan guru dalam belajar mengenal huruf disebabkan cara memberikan penjelasan tidak menarik dari cara penjelasan guru, dengan program komputer anak merasa bebas dari amarah dan tekanan guru. Media komputer merupakan salah satu alternatif media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran agar lebih menyenangkan anak usia dini.

Tujuan pembelajaran akan tercapai jika proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat untuk membantu anak memahami konsep-konsep yang abstrak, sehingga anak dapat memahami materi yang disajikan guru, Penggunaan media dalam proses pembelajaran anak usia diji sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal. Pada awal semester ganjil dalam belajar mengenal huruf di komputer anak belajar mengoperasikan komputer, bagaimana cara mengerakkan mouse, mengerakkan anak panah, mencari tombol angka 1 sampai 10, mencari huruf a sampai z dan belajar mencari tombol tombol yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran memudahkan anak untuk belajar mengenal huruf dengan menggunakan media komputer.

Belajar melalui media komputer melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak dapat mandiri, mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan, gambar berwarna dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang untuk lebih jauh lagi dengan desain program pembelajaran yang menarik diharapkan anak lebih tekun, cerdas dan kreatif dan mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik 1986 (dalam Arsyad, 2010:19) Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pemakaian komputer untuk perkembangan bahasa dalam mengenal huruf telah menyebabkan dunia anak sangat menyenangkan juga dunia anak dikelilingi oleh beragam sarana yang menyenangkan inovatif dari media yang dibuat dengan bantuan komputer, membuat anak semakin mudah dan menyenangkan untuk belajar dalam mengenal huruf. Media komputer digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Diane Trister (2001:297) Komputer merupakan media yang sangat efektif dengan didukung tampilan gambar yang bisa berjalan dan didukung oleh efek suara atau nyanyian yang riang membuat media komputer sangat disukai anak salah satu inovasi terbaru di kelas anak usia dini, anak TK lebih mudah dan lebih mudah bila ingin akses ke komputer dan teknologi pendidikan.

Dalam pembelajaran media dengan spesifikasi pada program interaktif ditemukan anak memiliki pengalaman belajar yang lebih kongkret karena dapat melihat bentuk simbol huruf dan bilangan dengan nyata. Gambar yang disajikan dilayar monitor yang menarik dan inovatif akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak usia dini, pembelajaran menggunakan media komputer ini untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi anak, dalam media komputer ada dua unsur yaitu Audio dan Visual, unsur audio memungkinkan anak untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual pesan belajar melalui bentuk visual atau gambar menampilkan : gambar atau simbol huruf yang bergerak atau bunyi, dapat digunakan secara langsung dan dapat diputar ulang.

Media computer memberikan informasi tentang perbaikan dan peningkatan mengenal huruf, menumbuhkan kembangkan sikap inovatif melalui penerapan media komputer pada kemampuan mengenal huruf, meningkatkan layanan profesional guru sebagai perbaikan kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis komputer dan dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan maksud mencapai efisien dan efektivitas bagi anak usia dini.

Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi, dan strategi pembelajarannya.

Dari beberapa hasil temuan pendapat tentang media computer bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan khusus disekolah, yang mana pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar proses belajar mengajar mengalami perubahan kearah positif. Dalam penelitian ini media yang digunakan merupakan media yang sudah tersedia disekolah untuk anak didik agar proses belajar mengajar lebih inovatif dan efektif dalam media pembelajaran, sebagai salah satu upaya guru mengatasi permasalahan yang terjadi.

## **PENUTUP**

## 1. Kesimpulan

Kesimpulan dari uraian kriteria diatas media komputer digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini dimana pembelajaran dengan suasana yang bermain, menyenangkan dan harus menarik pada anak. Secara psikologis media komputer ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran. Pemanfaatan media ini peneliti menggunakan media komputer diharapkan anak memiliki pengalaman belajar yang lebih kongkret karena dapat melihat bentuk simbol huruf. Gambar yang disajikan dilayar monitor yang menarik dan inovatif akan memberikan daya tarik tersendiri bagi anak usia dini, pembelajaran menggunakan media komputer ini digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan motivasi anak, dalam media komputer ada dua unsur yaitu Audio dan Visual, unsur audio memungkinkan anak untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual pesan belajar melalui bentuk visual atau gambar menampilkan gambar atau simbol huruf yang bergerak atau bunyi, dapat digunakan secara langsung dan dapat diputar ulang.

## 2. Saran

Adapun saran-saran yang dikemukakan sebelum menggunakan media komputer sebelum menggunakannya anak minta bantuan bimbingan guru atau orang dewasa, dan sebelum menggunakan komputer anak sudah dapat mengoperasikan komputer. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan layanan profesional guru sebagai perbaikan kegiatan pembelajaran melalui penerapan media komputer terhadap kemampuan mengenal huruf. Bagi sekolah, dapat tumbuh menjadi lembaga yang dinamis yang mampu memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media komputer.

## Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arsyad,A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Bambang Y. 2008. *Pengantar teori belajar bahasa*.Surabaya:Unesa Press
- Cannor,Carol MCDonald,Marrison,Frederick.J and Katch Leslie E.2004. "Beyond The reading wars exploring the effect of child scientific".*Studi of growth in early Reading scientific studies of reading*.V8 N4 P305-336
- Daryanto. 2013. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media
- Direktorat pendidikan dasar dan menengah. 2010. *Kurikulum TK/RA Standar kompetensi departemen pendidikan nasional*. Jakarta: Depdikbud
- Diane Trister Dodge,Laura J Colker,2001. *The Creative Curriculum for early childhood*. Woshington DC.Teaching Strategis.inc
- Ervania Yafie dkk. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada bidang Sains tematik binatang untuk anak kelas B di TKN Tlogowaru Malang". Kajian teori dan Pratek pendidikan anak usia dini .Vol 1 no 1.juni 2013.pp1-7

- Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat pembinaan TK dan SD. 2010. *Kurikulum Taman kanak-kanak pedoman pengembangan silabus*. Jakarta: Depdikbud
- Lydia Plawman and Christino Stephen. 2005 "Children play and computer in Preschool Educations"*British Journal of Educational*.vol 36 no 2. 2005.pp.145-157
- Ratna Dwi Ade. 2014. "Pengembangan media video pembelajaran untuk mengenalkan huruf dan Bilangan pada anak usia dini". Tesis Magister Pendidikan, Universitas Negri Surabaya
- Syahrul Ismet. 2013. "Urgensi permainan komputer stimulasi perkembangan anak usia dini". Studi Kualitatif di Kelompok B TK Islam Al-Azhar 13 Rawamangun Jakarta Timur Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang
- Suhardjono. 2013. *Penelitian tindakan kelas sebagai kegiatan pengembangan profesi Guru*. bumi aksara 979-526-259-9
- Yuliani Nurani Sujiono. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks